RVL-RSBP-ESP

¡Visita el sitio oficial!

Ve a www.smashbros.com para obtener información exhaustiva sobre el juego y aprender todo tipo de estrategias.

Nota: El sitio web puede ser clausurado en cualquier momento sin previo aviso.

© 2008 NINTENDO / HAL Laboratory, Inc. Characters: © Nintendo / HAL Laboratory, Inc. / Pokémon. / Creatures Inc. / GAME FREAK inc. / SHIGESATO ITOI / APE inc. / INTELLIGENT SYSTEMS / Konami Digital Entertainment Co., Ltd. / SEGA.

Sora

2123741M

España:
Nintendo España, S.A., C/Azalea, 1-Edificio D
Miniparc 1-El Soto de la Moraleja
28109 Alcobendas (Madrid)
www.nintendo.es

Nintendo

PRINTED IN THE EU

nintendo Wi-Fi connection

Wii™

SUPER SMASH BROS.™ BRAWL

MANUAL DE INSTRUCCIONES

Art.Nr. 2123741M/B&K/0508 [1006/ESP/RVL]

Este sello garantiza que Nintendo ha comprobado el producto y que cumple nuestros exigentes requisitos de fabricación, fiabilidad y potencial de entretenimiento. Busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios para asegurar una total compatibilidad con tu producto Nintendo.

Original Nintendo Seal of Quality™

Gracias por adquirir SUPER SMASH BROS.™ BRAWL para tu consola Wii™.

IMPORTANTE: Lee con atención el manual de precauciones que se incluye con este producto antes de utilizar la consola, un disco o un accesorio de Nintendo®. Dicho manual incluye información de seguridad importante.

Lee este manual de instrucciones en su totalidad para poder disfrutar al máximo de tu nuevo juego. El manual contiene información importante sobre la garantía y la línea de atención al cliente; guárdalo como referencia.

Compatible con EDTV/HDTV

Compatible con 50 Hz / 60 Hz

ESTE JUEGO ES COMPATIBLE CON LOS MODOS 50 Hz (576i) Y 60 Hz (480i).

ESTE JUEGO USA UN TIPO DE LETRA CREADO POR FONTWORKS JAPAN, INC. O BASADO EN UNO DE SUS TIPOS DE LETRA Y MODIFICADO PARA ADECUARLO AL DISEÑO DEL JUEGO.

INFORMACIÓN LEGAL IMPORTANTE

ESTE JUEGO DE NINTENDO NO ESTÁ DISEÑADO PARA SU USO CON UN DISPOSITIVO ILEGAL. EL USO DE CUALQUIER DISPOSITIVO DE ESTA ÍNDOLE ANULARÁ LA GARANTÍA DE TU PRODUCTO NINTENDO. LA COPIA DE LOS JUEGOS DE NINTENDO ES ILEGAL Y QUEDA TERMINANTEMENTE PROHIBIDA POR LAS LEYES NACIONALES E INTERNACIONALES DE PROPIEDAD INTELECTUAL.

Nintendo

TM, ® AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
© 2008 NINTENDO.

Cómo sincronizar el mando de Wii con la consola Wii

Para poder usar un mando de Wii, antes es necesario sincronizarlo con la consola Wii™. El mando de Wii incluido con la consola ya ha sido sincronizado. El **modo normal** de sincronización se utiliza para conectar mandos adicionales a la consola o para volver a sincronizar el mando incluido con la consola Wii. La sincronización hace posible la comunicación entre consola y mando.

Modo normal: Una vez sincronizado, el mando de Wii permanecerá conectado a la consola Wii a menos que sobrescribas dicho ajuste al sincronizar el mando con otra consola.

Modo único: Este modo te permitirá usar el mando de Wii temporalmente con la consola de un amigo, así como que tus amigos puedan usar sus mandos con tu consola. **No sobrescribirá el ajuste del modo normal guardado en el mando de Wii.** En este modo, el mando solo se comunicará con la nueva consola mientras esté encendida. Al apagarla, el mando dejará de estar sincronizado con la consola.

- Se puede sincronizar un máximo de 16 mandos de Wii con la misma consola Wii: 10 en **modo normal** y 6 en **modo único**.
- La consola solo se puede encender o apagar con un mando sincronizado en **modo normal**.

Sincronización en el modo único

NOTA: Este modo desactiva de forma temporal el ajuste de sincronización del **modo normal** para todos los mandos de Wii hasta que se apaga la consola Wii. Cuando se vuelva a encender la consola, se restaurará la configuración del **modo normal**.

1. Pulsa el Botón HOME en el mando de Wii que esté sincronizado con la consola.
2. Selecciona la opción CONFIGURAR MANDOS DE Wii en el **menú HOME** y, a continuación, elige la opción NUEVA CONEXIÓN.
3. Pulsa a la vez los Botones 1 y 2 del mando de Wii que quieras sincronizar con la consola. **El orden en el que se conecten los mandos establecerá el orden de los jugadores en las partidas multijugador.**
4. El indicador de jugador parpadeará durante el proceso de sincronización. Mantén pulsados los botones hasta que la luz deje de parpadear, lo que indicará que se habrá establecido la conexión.

Para obtener más información, consulta el manual de instalación de la consola Wii.

Cómo sacar mayor partido a las opciones del juego

Para disfrutar aún más del juego, puedes utilizar las siguientes opciones:

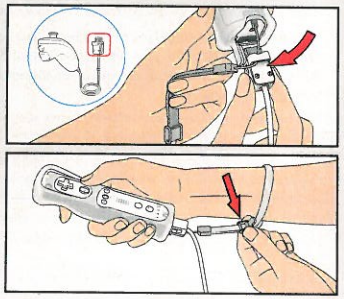
Volumen y vibración: En este juego puedes usar tanto la función de vibración como el altavoz del mando de Wii. Para ajustar el volumen del altavoz o activar y desactivar la función de vibración del mando de Wii, ve a la **pantalla de configuración de los mandos de Wii** en el **menú HOME**.

Actualización de la consola Wii

La primera vez que insertes el disco en la consola, se comprobará si está actualizada. Si no lo está, aparecerá la **pantalla de actualización de la consola Wii**. Selecciona ACEPTAR para continuar.

La consola Wii debe tener la última actualización para que funcione el juego.

PRECAUCIÓN: USA LA CORREA DEL MANDO DE Wii



Pasa la cuerda de la correa del mando de Wii a través del pasador del conector del Nunchuk™. Inserta el conector del Nunchuk en el conector de la extensión externa que se encuentra en la parte inferior del mando de Wii. Pasa la mano por el lazo de la correa y sujeta el mando de Wii con firmeza. Ajusta el cierre para que no se suelte la correa, pero sin que te apriete demasiado. El cierre debe estar solo lo bastante ajustado como para que la correa no se mueva.

PRECAUCIÓN: Agarra siempre firmemente el mando de Wii y el Nunchuk. Para evitar que se te escape el mando, usa siempre la funda del mando de Wii (RVL-022) y la correa; de lo contrario podrías dañar el mando o cualquier objeto que haya a tu alrededor, o incluso causar lesiones a otras personas. La funda del mando de Wii protegerá el mando en caso de que se caiga o salga disparado accidentalmente. Antes de ponerte a jugar, asegúrate de que guardas suficiente distancia con las personas y objetos que te rodean. Si tienes las manos húmedas o sudorosas, deja de jugar y sécatelas antes de continuar. El mando de Wii detecta incluso los movimientos más ligeros, así que no es necesario moverlo de manera brusca ni violenta.

Asegúrate de conectar el Nunchuk como se muestra. Pasa la cuerda de la correa del mando por el pasador del conector del Nunchuk para evitar que este se suelte del conector de la extensión externa del mando de Wii y golpee a alguna persona u objeto.

ADVERTENCIA: Este producto no es apto para niños menores de 36 meses. La correa del mando de Wii podría enrollarse en el cuello.

Posición neutra del Nunchuk

NOTA: Si la palanca de control del Nunchuk se mantiene inclinada al encender la consola o al conectar el Nunchuk al mando, esa posición pasará a ser su nueva posición neutra, lo que podría causar problemas de control durante el juego. Para restablecer la posición neutra original, suelta la palanca de control para que vuelva a la posición natural y luego mantén pulsados a la vez los Botones A, B, + y – del mando de Wii durante 3 segundos.

Para evitar modificar la posición neutra, no toques la palanca de control cuando:

- enciendas la consola Wii;
- conectes el Nunchuk al mando de Wii;
- entres en algún canal del **menú de Wii** o
- vuelvas al **menú de Wii** desde un juego o canal.

Modo EDTV/HDTV (480p): exploración progresiva

Compatible con EDTV/HDTV

El modo EDTV/HDTV (480p) utiliza un sistema de exploración progresiva de imágenes que permite ver y disfrutar de los juegos con una extraordinaria calidad. Las imágenes son más nítidas y la velocidad de juego óptima, todo para que tu experiencia sea realmente inolvidable. En Nintendo queremos que disfrutes de nuestros juegos en las mejores condiciones posibles.

No obstante, tal vez no puedas ver el juego en este modo debido al televisor o al cable que utilizas. Para saber si tu televisor es compatible con el modo EDTV/HDTV (480p) de exploración progresiva, consulta el manual del televisor o ponte en contacto con el fabricante. Antes de usar este modo, asegúrate de utilizar el cable por componentes de Wii (RVL-011) (se vende por separado) y de activar el modo de exploración progresiva en tu televisor.

La consola Wii tiene activado el modo 50 Hz (576i) de fábrica. Para activar el modo EDTV/HDTV (480p), selecciónalo en TIPO DE TELEVISOR en la configuración de Wii. Consulta el manual de canales y configuración de la consola Wii para saber cómo hacerlo.

Modo 60 Hz (480i)

Compatible con 50Hz 60Hz

Muchas personas no conocen la diferencia entre los modos 50 y 60 Hz, pero, dado que la mayoría de los televisores modernos son compatibles con la señal de 60 Hz, merece la pena que descubras si tu televisor también lo es. El hercio (Hz) es una unidad de medida relacionada con el número de imágenes por segundo que puede reproducir un televisor.

Una señal de 50 Hz genera 25 imágenes por segundo y una de 60 Hz, 30. Aunque no parezca un gran cambio, la diferencia en pantalla es notable. A 60 Hz, las imágenes se ven con menor parpadeo y se obtiene una velocidad de juego óptima, todo lo cual te ayudará a disfrutar aún más del juego.

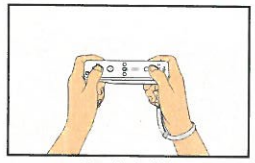
La consola Wii tiene activado el modo 50 Hz (576i) de fábrica. Para cambiarlo y activar el modo 60 Hz (480i), selecciónalo en TIPO DE TELEVISOR en la configuración de Wii. No obstante, algunos televisores, sobre todo los antiguos, no permiten reproducir el modo 60 Hz (480i), y por ello ciertos jugadores podrían tener problemas al usar este modo en sus televisores. Para saber si tu televisor es compatible con el modo 60 Hz (480i), consulta el manual del televisor o ponte en contacto con el fabricante.

Si al activar el modo 60 Hz (480i) la pantalla aparece en blanco o con la imagen distorsionada, es probable que tu televisor no sea compatible con este modo. Para cambiarlo de nuevo, pulsa RESET en la consola Wii a la vez que pulsas abajo en la cruz de control del mando, y la consola se reiniciará en el modo 50 Hz (576i). Para obtener más información sobre el ajuste del tipo de televisor, consulta el manual de canales y configuración de la consola Wii.

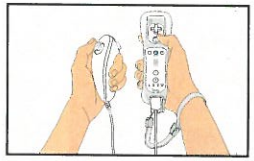
No olvides que, si utilizas el cable RGB (RVA)-Euroconector de Wii (RVL-013) (se vende por separado) con un televisor con entrada RGB compatible con el modo 60 Hz (480i), o bien el cable por componentes de Wii (RVL-011) (se vende por separado) con un televisor con entrada de vídeo por componentes, obtendrás imágenes de una extraordinaria nitidez.

Combinaciones del mando de Wii

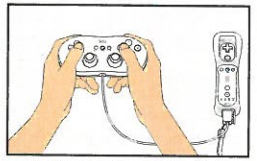
- El mando de Wii puede usarse solo o combinado con otros accesorios de Wii. Tanto las personas diestras como zurdas pueden usar ambos tipos de control.
- La combinación utilizada dependerá del juego. Consulta la sección correspondiente para obtener información más detallada.



Mando de Wii en posición horizontal



Mando de Wii con Nunchuk



Mando de Wii y mando clásico (se vende por separado)

Posición neutral del mando

Si pulsas el Botón L o el Botón R o cambias de posición el Stick de Control o el Stick C en el momento de encender la consola, la nueva posición pasará a ser la posición neutral, lo que provocará problemas de control durante el juego.

Para restablecer la configuración inicial del Mando, suelta todos los botones y los sticks de forma que vuelvan a la posición neutral correcta, y luego mantén pulsados a la vez el Botón X, el Botón Y y START/PAUSE durante 3 segundos.

¿Qué clase de juego es Super Smash Bros. Brawl?

Vapulea a tus adversarios y envíalos fuera de la pantalla. ¡Así de sencillo!

1 Lo primero es lo primero: ¡ataca!

Cuando empiece el combate, usa los movimientos de tu personaje para lanzar tu ofensiva.

2 ¡Aumenta ese daño porcentual!

El daño de los rivales aumentará con cada impacto que reciban. Cuando veas que está alto...

3 ¡Mándalos por los aires!

Ejecuta un potente ataque Smash para golpear a tu adversario y sacarlo del escenario.

Índice

¿Qué clase de juego es Super Smash Bros. Brawl? 6
Controles 8
Movimientos básicos 10
Inicio 16
Primeros pasos 18
Grupo 20
Individual 21
Conexión Wi-Fi de Nintendo 23
Baúl 26
Opciones y Datos 29
Luchadores 30
Consejos 39

Super Smash Bros.™ Brawl es un juego de lucha donde un máximo de cuatro jugadores se enzarza en encarnizados combates con los personajes de su elección. ¡Sacude bien a tus rivales y expúlsalos del escenario!

Consejo 1 A mayor daño, mayor distancia de vuelo

Cada golpe que logres asestar a tu contrincante incrementará su daño porcentual. Cuanto mayor sea este, más lejos volará cuando lo lances por los aires. Utiliza las técnicas de tu personaje contra tu rival para que suba su medidor, ¡y rematalo con un ataque Smash devastador!

Consejo 2 Vuelve al escenario

¡No tires la toalla si te lanzan al vacío! Intenta volver al escenario combinando un movimiento especial con un salto aéreo.

Mandos compatibles

Super Smash Bros. Brawl admite cualquiera de estos cuatro mandos. En este manual se usará como referencia el sistema de control basado en el mando de Wii y el Nunchuk.

Mando de Wii y Nunchuk

Mando de Wii (en posición horizontal)

Mando clásico

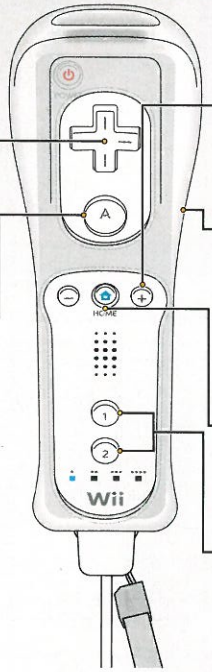
Mando de Nintendo GameCube™

Controles

Mueve a tu personaje con la palanca de control y pulsa el Botón A o B para atacar (consulta la página 10 para obtener más información sobre estos movimientos básicos). Es posible configurar los controles en OPCIONES (página 29).

En negro: navegación por los menús.
En rojo: función durante las partidas.

Mando de Wii



Cruz de control
- Saltar
- Agarrar
- Escudo

Botón A
- Seleccionar
- Atacar
- Botón A + Botón B: Agarrar

Botón +
- Comenzar
- Pausa

Botón B
- Cancelar
- Usar movimiento especial
- Botón A + Botón B: Agarrar
- Smash Final

Botón HOME
- Menú HOME

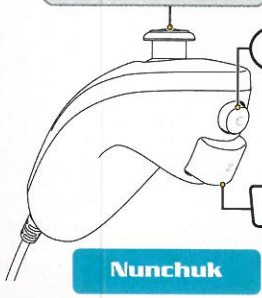
Botón 1 / Botón 2
- Burlarse (página 11)

Palanca de control
- Escoger opción
- Saltar
- Moverse
- Agacharse
- Descender de la plataforma

+A
- Ataque Smash (página 12)

NOTA: Sacúdela en cualquier dirección.

Nunchuk

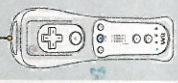


Botón C
- Saltar

Botón Z
- Escudo

En este juego, el puntero del mando de Wii se utiliza exclusivamente en el **menú de Wii** (página 16) y en el **menú HOME**.

Puntero



Controles

Inclinar — Muévela en una dirección.

Sacudir — Inclínala rápidamente en una dirección.

El SMASH MENEO (ejecutar ataques Smash agitando el mando de Wii) y el SALTO SACUDIDA (saltar al sacudir la palanca de control hacia arriba) son dos funciones que puedes activar o desactivar en el **submenú Controles**, dentro de OPCIONES.

Tabla de controles

Esta es la configuración predeterminada para los demás tipos de control: mando de Wii en posición horizontal, mando clásico o mando de Nintendo GameCube. Puedes adaptarla a tu gusto en OPCIONES.

Mando de Wii (en posición horizontal)

Cruz de control	Escoger opción
Cruz de control	Saltar
Cruz de control	Moverse
Cruz de control	Agacharse
Cruz de control (Pulsación rápida)	Descender
Cruz de control + A, A	Burlarse

B	Escudo
A + B, −	Agarrar
1	Movimiento especial / Smash Final / Cancelar
2	Atacar / Seleccionar
1 + 2	Ataque Smash
+	Comenzar / Pausa

Mando clásico

Palanca izq., Cruz	Escoger opción
Cruz	Burlarse
Palanca izq., X, Y	Saltar
Palanca izq.	Moverse
Palanca izq.	Agacharse
Palanca izq.	Descender

R	Ataque Smash / Mover cámara
L, R	Escudo
ZL, ZR	Agarrar
a	Atacar / Seleccionar
b	Movimiento especial / Smash Final / Cancelar
+	Comenzar / Pausa

Mando de Nintendo GameCube

Palanca, Cruz	Escoger opción
Cruz	Burlarse
Palanca, X, Y	Saltar
Palanca	Moverse
Palanca	Agacharse
Palanca	Descender

C	Ataque Smash / Mover cámara
L, R	Escudo
Z	Agarrar
A	Atacar / Seleccionar
B	Movimiento especial / Smash Final / Cancelar
START/PAUSE	Comenzar / Pausa

Movimientos básicos

Con el elenco de técnicas que te mostramos a continuación podrás mantener el tipo durante los combates. Cada personaje tiene sus propios movimientos básicos.

Inclinar la palanca de control. Inclinar rápidamente la palanca de control.

Moverse

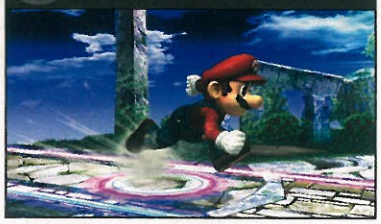
Una acción básica donde las haya, que te permitirá acercarte a tus rivales o alejarte de ellos.

NOTA: Si juegas con el mando de Wii en posición horizontal, pulsa la cruz de control dos veces en la misma dirección (izquierda o derecha) y mantenla presionada para correr. Pulsa rápidamente la cruz de control hacia abajo para descender de una plataforma.

Caminar

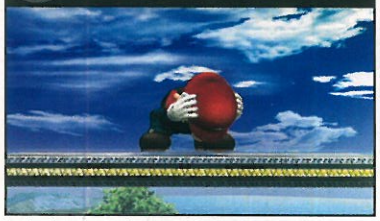
Inclina la palanca de control hacia la izquierda o la derecha para caminar. Cuanto más la inclines, más rápido avanzarás.

Correr



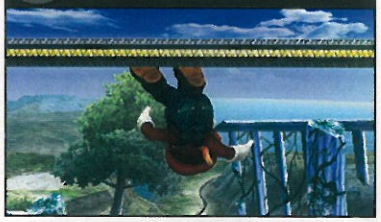
Inclina rápidamente la palanca de control hacia la izquierda o la derecha y mantenla inclinada para correr. Seguirás corriendo hasta que la sueltes.

Agacharse



Inclina la palanca de control hacia abajo para agacharte. Cuando adoptas esta postura, tu estabilidad aumenta y es más difícil que los ataques encajados te hagan retroceder.

Descender



Inclina rápidamente la palanca de control hacia abajo cuando te encuentres sobre una plataforma para descender de ella.

Saltar

Inclina rápidamente la palanca de control hacia arriba o pulsa el Botón C para saltar. Podrás realizar otro salto más cuando te encuentres en el aire. Si vas a caer justo sobre un adversario, inclina rápidamente la palanca de control hacia arriba o pulsa el Botón C cuando lo toques para utilizar su cabeza a modo de trampolín.

NOTA: También puedes saltar pulsando la cruz de control hacia arriba.

Subir bordes

Si te han proyectado hacia fuera del escenario, combina el salto aéreo con un movimiento especial (página 13) para asirte al borde de una plataforma. Una vez agarrado, inclina la palanca de control hacia arriba para auparte. Algunos personajes pueden aferrarse al borde desde una mayor distancia utilizando una suerte de látigo.

Consejo

Técnica de enganche

Algunos personajes cuentan con un movimiento especial (página 13) o un agarre (página 14) que les permite aferrarse a los bordes desde lejos. Utiliza esta técnica cuando estés lejos de una plataforma para salvarte in extremis de una caída.

Burla

Cada personaje tiene tres burlas distintas y exclusivas. Vacila a tus oponentes con alguna de ellas pulsando el Botón 1, el Botón 2 o ambos a la vez. Eso sí, elige el momento apropiado para pitorrearte de tus rivales, porque mientras tanto quedarás expuesto a ataques.

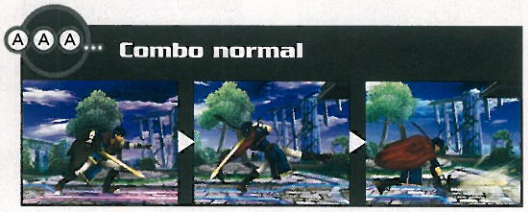
Al jugar con el mando de Wii en posición horizontal, las burlas se realizan pulsando simultáneamente la cruz de control en una dirección y el Botón A.

Ataques

Para ejecutar los ataques pulsa el Botón A aisladamente o inclina al mismo tiempo la palanca de control en alguna dirección.

Ataque normal

Los ataques normales se efectúan con el Botón A. Si lo pulsas rápidamente, encadenarás varios golpes en un combo normal. Con algunos personajes podrás lanzar varios ataques normales consecutivos manteniendo pulsado el Botón A. Si uno de dichos ataques da en el blanco, el personaje en cuestión ejecutará automáticamente un combo normal.

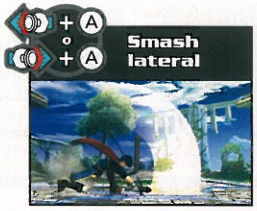


Ataque fuerte

Inclina la palanca de control en la dirección deseada y pulsa el Botón A para lanzar un ataque fuerte.

Ataque Smash

Inclina rápidamente la palanca de control hacia una dirección y pulsa el Botón A para ejecutar un ataque Smash. Si mantienes pulsado el Botón A antes de soltarlo, la potencia del ataque aumentará. Esta técnica se llama Carga Smash.
Si activas el SMASH MENEO en el **submenú Controles** de OPCIONES (página 29), también podrás realizar ataques Smash agitando el mando de Wii.

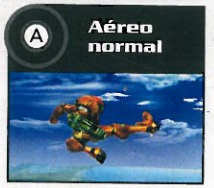


Ataque relámpago

Quien pega primero, pega dos veces: Pulsa el Botón A en carrera para lanzar un ataque relámpago. Así podrás acercarte velozmente a tu rival y ser el primero en golpear.

Ataque aéreo

Pulsa el Botón A solo, o inclinando al mismo tiempo la palanca de control en cualquier dirección, para atacar en el aire.



NOTA: Estas son las combinaciones para cuando el personaje está mirando hacia la derecha.

Movimientos especiales

Para realizar los cuatro movimientos especiales de los que dispone cada personaje, debes pulsar el Botón B solo o al mismo tiempo que la palanca de control. Algunos de estos movimientos tienen sus propias variaciones.

Escudo defensivo

Z o ✚

Si pulsas la cruz de control hacia abajo o el Botón Z, activarás un escudo que te protegerá de los ataques enemigos. Su tamaño irá menguando tanto a medida que pase el tiempo como al encajar ataques. Si el escudo llega a romperse, permanecerás aturdido unos instantes. Los personajes no se pueden mover mientras están usando el escudo.

Evasión

Z + ◎ o ✚ + ◎

Las maniobras evasivas te permitirán esquivar los ataques enemigos o situarte justo detrás de un adversario cercano. Para realizarlas, inclina rápidamente la palanca de control mientras estés usando el escudo. También puedes esquivar en el aire pulsando la cruz de control hacia abajo o el Botón Z.

NOTA: Estas son las combinaciones para cuando el personaje está mirando hacia la derecha.

Agarre / Lanzamiento

Agarrar Ⓐ + Ⓑ o ✚ Lanzar ◎ Atacar Ⓐ

Pulsa los Botones A y B simultáneamente o pulsa la cruz de control hacia la izquierda o la derecha para agarrar a tu adversario. A continuación puedes golpearlo con el Botón A o lanzarlo inclinando la palanca de control hacia una de las cuatro direcciones. Es posible atizar al rival antes de proyectarlo.

Utiliza sabiamente los objetos

Ⓐ

Cuando estés cerca de un objeto, pulsa el Botón A para cogerlo y vuelve a pulsar dicho botón para utilizarlo (aunque algunos de ellos funcionan solos nada más cogerlos). Ciertos objetos, como el Bate de béisbol, permiten ejecutar un ataque Smash especial inclinando rápidamente la palanca de control hacia una dirección a la vez que se pulsa el Botón A. Puedes soltar un objeto en cualquier momento pulsando al mismo tiempo los Botones A y B, o bien pulsando la cruz de control hacia la izquierda o la derecha.

NOTA: Con otros sistemas de control los objetos se sueltan utilizando la combinación de botones para agarrar.

Objetos

Aliado temporal — **Ayudante**
El personaje que salga te echará una mano.

Transporte — **Depósitos**
Liberan objetos cuando se rompen.

Curación — **Maxi tomate**
Restablece un máximo de 50 puntos porcentuales.

Metamorfosis — **Superchampiñón**
Aumenta tu tamaño y fuerza por un tiempo limitado.

Cuerpo a cuerpo — **Bate de béisbol**
Lanza a los enemigos con un ataque Smash.

Para arrojar — **Caparazón verde**
Se desliza y proyecta a los rivales con que se topa.

Para disparar — **Nintendo Scope**
Dispara ráfagas o efectúa un supertiro.

Piñata — **Saco de arena**
Puede liberar objetos cada vez que lo golpeas.

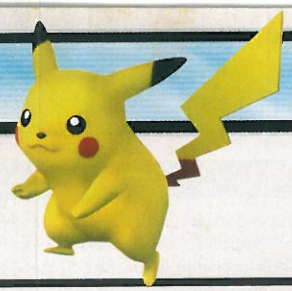
Equipación — **Broche Franklin**
Al llevarlo, los proyectiles saldrán rebotados.

Combinación — **Partes del Dragoon**
¡Reúne las tres partes para ver lo que pasa!

Explosivo — **Caja explosiva**
Estalla con una llama o unos cuantos ataques.

Smash Final — **Bola Smash**
Destrúyela y ejecuta tu Smash Final pulsando el Botón B.

¡Hay muchos más objetos en el juego!



Inicio

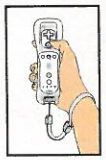
Inserta el disco de SUPER SMASH BROS. BRAWL en la ranura para discos de la consola Wii.

1 La consola se encenderá automáticamente y aparecerá la **pantalla de advertencia sobre salud y seguridad**. Cuando la hayas leído, pulsa el Botón A. La **pantalla de advertencia sobre salud y seguridad** también aparecerá si se introduce el disco de Wii cuando la consola Wii está encendida.

NOTA: No podrás usar un mando de Nintendo GameCube hasta que accedas al **menú principal** del juego.

2 Apunta al **Canal Disco** en la **pantalla del menú de Wii** y pulsa el Botón A.

Asegúrate de apuntar directamente a la pantalla cuando uses el mando de Wii.



3 Se mostrará la **pantalla del canal**. Selecciona COMENZAR y pulsa el Botón A.

4 Aparecerá la **pantalla de advertencia sobre el uso de la correa**. Comprueba que tienes la correa bien puesta y pulsa el Botón A.

Se abrirá la **pantalla del título**.

- El sistema de control activo se determina al pulsar el Botón A en la **pantalla de advertencia sobre el uso de la correa**.
- A partir de este momento, no podrás usar el puntero para navegar por las opciones del juego. Consulta la página 8 de este manual para obtener más información sobre los controles y las funciones de cada botón.

El idioma del juego dependerá de aquel que esté seleccionado en la configuración de la consola Wii. En este juego puedes elegir entre español, inglés, alemán, francés e italiano. Si la consola ya está configurada en uno de ellos, dicho idioma será el utilizado en el juego. Si la consola está configurada en un idioma no disponible en el juego, el idioma predeterminado será el inglés. Para cambiar el idioma, deberás modificarlo en la configuración de tu consola Wii. Consulta el manual de canales y configuración de la consola Wii para obtener información al respecto.

Menú principal

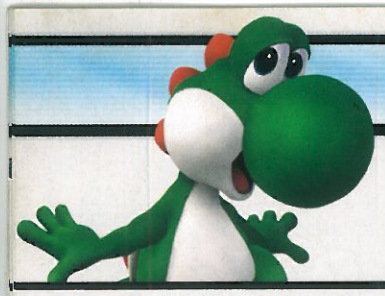
El **menú principal** consta de seis opciones. Utiliza la cruz de control o la palanca de control para cambiar de opción y el Botón A para seleccionarla.

GRUPO (página 20)	Este **modo multijugador** te permite participar en un combate normal o con reglas especiales, además de organizar torneos. Aquí también podrás registrar nombres (página 19).
INDIVIDUAL (página 21)	Combate contra rivales controlados por la consola, practica en el **modo Entrenamiento** o emprende la aventura. En algunos modos podrán participar dos jugadores a la vez.
CONEXIÓN Wi-Fi DE NINTENDO (página 23)	Enfréntate a rivales de todo el mundo, ya se trate de tus amigos más íntimos o adversarios desconocidos. Entre los modos de juego se encuentran algunos minijuegos.
BAÚL (página 26)	Regodéate con la colección de trofeos y pegatinas que has conseguido reunir, revive los mejores momentos de tus partidas... ¡y mucho más!
OPCIONES (página 29)	Define el tipo de pantalla, los controles y otros ajustes del juego.
DATOS (página 29)	Reproduce secuencias de Smash Bros., escucha la música del juego o echa un vistazo a las estadísticas y otros datos que se han ido registrando.

Guardar

En caso de no tener un archivo de guardado disponible, se te preguntará si deseas crear uno nuevo. (Si quieres jugar con el mando de Wii en posición horizontal, pulsa el Botón 2 en este momento para confirmar tu elección.) Cuando se haya creado el archivo, tus datos se guardarán automáticamente en la consola Wii cada vez que realices ajustes o regreses al **menú principal** tras terminar una partida.

- Necesitas 128 bloques libres en la memoria para guardar datos en este juego.
- Los datos de guardado de este juego no se pueden transferir a una tarjeta SD, a excepción de algunos datos relativos al BAÚL (página 28).
- Si no creas un archivo de guardado al principio, no podrás utilizar la Conexión Wi-Fi de Nintendo ni guardar los datos del BAÚL.
- Puedes guardar tú mismo la partida seleccionando GUARDAR en la **pantalla del mapa** (página 22) del MODO AVENTURA: EL EMISARIO SUBESPACIAL (dentro de la opción INDIVIDUAL).



Primeros pasos

Una vez seleccionado un modo de juego, no tienes más que elegir el personaje y escenario que desees para comenzar la partida. Usa todas las técnicas y movimientos de tu repertorio para expulsar a tus adversarios de la pantalla.

Reglas básicas

Todo consiste en atacar a tus rivales y enviarlos fuera del escenario. Para conseguirlo debes incrementar el daño porcentual de tu rival y rematar la faena con un ataque Smash.

Consejo

Conceptos básicos

1. A mayor daño porcentual, mayor distancia de vuelo.
2. Aunque te hayan proyectado hacia fuera del escenario, puedes combinar tu salto aéreo con un movimiento especial para volver a tierra firme y seguir peleando.

Selección de personaje

Al acceder a cualquier modo de combate verás la **pantalla de selección de personaje**. Escoge un personaje con la palanca de control y pulsa el Botón A para colocarle la ficha de juego J1. (Si cambias de opinión y quieres asignar la ficha a otro personaje, pulsa el Botón A para quitarla.) Cuando todos los jugadores hayan elegido, aparecerá la palabra ¡ADELANTE! Pulsa el Botón + para pasar a la **pantalla de selección de escenario**. Si deseas regresar al menú anterior, mantén pulsado el Botón B.

Cambiar las reglas

Cambiar el tipo de combate

Cambiar el color del personaje

El color cambiará cada vez que pulses el Botón A.

Cambiar entre PNJ / JUGADOR

Elige quién quieres que controle al personaje: la consola u otro jugador. Puedes ajustar el nivel de dificultad de los PNJ (NV. PNJ). PNJ es la abreviatura de "personaje no jugador".

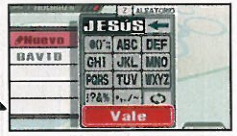
Escoger un nombre o crear uno nuevo
(página 19)

Nombres

Si le asignas un nombre a tu personaje, podrás identificarlo durante el combate, además de servirte para registrar las estadísticas de tus partidas y jugar con controles personalizados. También puedes guardar tu nombre en un mando de Wii (página 20) y llevarlo a casa de un amigo para usarlo en su consola Wii. Sin embargo, las estadísticas de los combates no se pueden guardar en el mando de Wii.

Al elegir personaje, selecciona

Escoge un nombre ya registrado...



O pulsa NUEVO para crear uno.

NOTA: Para introducir la letra C, por ejemplo, pulsa ABC tres veces.

Selección de escenario

Usa la palanca de control para escoger el escenario en el que quieras combatir y confirma tu elección pulsando el Botón A.

Pantalla de juego

¡Envía por los aires a tus enemigos para ganar! Los resultados se mostrarán una vez terminado el combate. A continuación volverás a la **pantalla de selección de personaje** o pasarás al siguiente combate, según el modo de juego.

Tiempo restante

Nombre

Si has seleccionado un nombre, este aparecerá sobre la cabeza de tu personaje.

Medidor de daño

Puedes detener la partida pulsando el Botón +. Si pulsas simultáneamente los Botones Z, B, 1 y + en la **pantalla de pausa**, el combate en curso quedará invalidado.

NOTA: Al invalidar un combate, no se guardarán estadísticas de las clasificaciones ni de las victorias.

Grupo

Aquí encontrarás varios modos para disfrutar en compañía. En uno de ellos se puede incluso crear nombres y transferirlos a un mando de Wii.

Brawl / Brawl por equipos

Enfréntate a un máximo de tres rivales controlados por la consola o por otros jugadores. Selecciona un personaje, escoge un escenario y... ¡a luchar!

×4

Rotación

Combates por turnos para un máximo de 16 jugadores. Define el número de participantes y sigue las instrucciones que aparecen en pantalla para comenzar la partida.

×16

Reglas

En esta sección podrás ajustar las REGLAS de los combates (modo de combate, límite de tiempo, frecuencia de aparición de los objetos...).

Torneo

Organiza un torneo para un máximo de 32 jugadores. Determina el número de participantes y sigue las instrucciones que aparecen en pantalla.

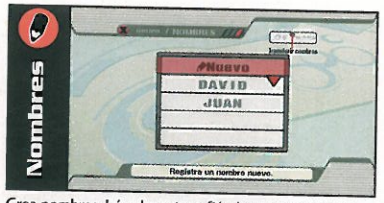
×32

Brawl especial

Crea un combate a tu gusto. Las estadísticas generadas en un BRAWL ESPECIAL no se guardan en el REGISTRO.

×4

Nombres



Crea nombres, bórralos o transfiérelos a tu mando de Wii con el Botón +. También puedes cargar nombres procedentes de otros mandos de Wii.

NOTA: Consulta la página 3 para obtener más información sobre la sincronización del mando de Wii.

Individual

El **modo Individual** cuenta con opciones pensadas principalmente para el juego en solitario. Aquí podrás refinar tu técnica contra adversarios controlados por la consola o abrirte paso a tortazo limpio en el **modo Aventura**, un juego de desplazamiento lateral.

Clásico

Derrota uno tras otro a los rivales que se crucen en tu camino. Entre algunos de los combates podrás disfrutar de divertidos minijuegos.

Estadio

Pon a prueba tu destreza en minijuegos tan divertidos como el BÉISBOL SMASH o el BRAWL MULTITUDINARIO. En ambos modos podrán participar dos jugadores a la vez.

Modo Aventura: El emisario subespacial

Embárcate en una aventura (página 22) con su propia línea argumental para uno o dos jugadores. Guarda la partida antes de cada fase.

Entrenamiento

Practica tus movimientos usando los objetos que desees y determinando la acción del PNJ. Selecciona CONTROLABLE en la **pantalla de pausa** para entrenar con hasta tres amigos, que asumirán el control de los PNJ.

Eventos

Una serie de retos para poner a prueba la pericia de uno o dos jugadores. Desbloquearás más a medida que los vayas superando.

NOTA: Si consigues desbloquear a todos los luchadores, ¡te encontrarás con una sorpresa en este modo!

El icono indica el número máximo de jugadores que pueden participar en este modo.

Modo Aventura: El emisario subespacial

1 Si deseas comenzar una partida, escoge NUEVA PARTIDA y luego selecciona un nivel de dificultad. Para reanudar una partida guardada, selecciona CONTINUAR.

2 Elige un personaje y lánzate a la aventura. Tendrás que ganar unos cuantos combates para superar la fase y acceder así a la **pantalla del mapa.**

- Los iconos situados a la izquierda de la pantalla durante los combates indican el número de vidas restantes, que puedes aumentar cogiendo .
- Siempre que te quede al menos una vida, un segundo jugador podrá unirse en cualquier momento a la aventura pulsando el Botón +.

3 En la **pantalla del mapa** escoge una fase o pulsa el Botón B para acceder a un menú con más opciones. En este menú, elige GUARDAR para guardar la partida, PEGATINAS para colocar pegatinas en los trofeos o SALIR para abandonar la partida.

- La **pantalla del mapa** no aparecerá hasta que superes la primera fase.
- Si en la fase todavía hay elementos por descubrir, verás un icono con forma de bandera. La corona, por su parte, indica que ya lo has encontrado todo.
- En el **modo Aventura** se puede guardar un máximo de 50 partidas.

¡Potencia tus personajes con pegatinas!

Una vez obtenidas unas cuantas pegatinas en los combates o en otros modos de juego, selecciona la opción PEGATINAS en la **pantalla del mapa** para mejorar las estadísticas de tus personajes. Rellena todo el espacio que puedas con pegatinas y pégalas pulsando VALE. Ten en cuenta que, si despegas una pegatina, la perderás para siempre.

NOTA: Las pegatinas no se pueden solapar. Por otra parte, si colocas dos pegatinas con el mismo tipo de efecto (ejemplo: [Brazo] Ataque +4 y [Brazo] Ataque +8) en el mismo pedestal, solo funcionará la más potente de las dos.

Zona libre
Ajusta la posición de la pegatina antes de pulsar VALE para pegarla.

Terminar

Cambiar personaje
Cada personaje tiene su propio pedestal para las pegatinas. ¡No discrimines a ninguno!

Pestañas (cambia con el Botón Z)

- LISTA DE PEGATINAS
  Escoge las pegatinas.
- ORDENAR
  Ordena las pegatinas según un criterio.
- TIPOS
  Busca pegatinas según el tipo.
- ALEATORIO
  Utiliza pegatinas al azar.

NOTA: Las pegatinas solo surtirán efecto en el **modo Aventura.**

Conexión Wi-Fi de Nintendo

Con SUPER SMASH BROS. BRAWL es posible jugar a través de internet con tus amigos o con otras personas mediante la Conexión Wi-Fi de Nintendo y WiiConnect24™. Escoge CON AMIGOS o CON TODOS según con quién quieras luchar.

Para acceder a la CWF de Nintendo, necesitas disponer de lo siguiente:

Equipo necesario

Consolas, mandos de Wii y Nunchuks	1 de cada
Discos de SUPER SMASH BROS. BRAWL	1
Conexión a internet de banda ancha	

Conexión a internet a través de una red de área local inalámbrica (WLAN)
- Punto de acceso inalámbrico o Conector USB Wi-Fi de Nintendo (se venden por separado)
- Conexión por cable o a través de un enrutador

Conexión a internet a través de una red de área local por cable (Ethernet)
- Adaptador LAN de Wii (Ethernet) y cable LAN (se venden por separado)
- Conexión por cable o a través de un enrutador

Encontrarás más información acerca de las conexiones en la sección "Configuración de Wii y gestión de datos" del manual de canales y configuración de la consola Wii.

Configuración Wi-Fi
Para poder conectarte a internet con la consola, tienes que configurar las opciones para la Conexión Wi-Fi de Nintendo. Dirígete al **menú de Wii** y selecciona OPCIONES DE Wii. A continuación, CONFIGURACIÓN DE Wii y, por último, INTERNET.

Consulta la sección "Configuración de Wii y gestión de datos" del manual de canales y configuración de la consola Wii para obtener más información.

Problemas de conexión
En caso de no poder acceder a la Conexión Wi-Fi de Nintendo, aparecerán en pantalla un código y un mensaje de error. Consulta la sección "Solución de problemas" del manual de canales y configuración de la consola Wii o visita support.nintendo.com para obtener más información.

Si se produce el error 85010, 85020 o 86420, es posible que los puntos de acceso no estén disponibles. Intenta conectarte de nuevo pasado un tiempo.

Cuando juegues partidas multijugador a través de la CWF de Nintendo, los demás jugadores podrán ver el apodo que uses. No emplees ningún nombre que pueda servir para identificar a algún usuario o resultar ofensivo. Además, te rogamos que respetes las normas de educación elementales para mantener un entorno agradable en los Servicios de Red de Wii. En particular, está prohibido utilizar apodos inapropiados, ilegales, injuriosos, acosadores o malintencionados en general. Ten en cuenta que tales nombres serán borrados.

Para proteger tu privacidad, no compartas información personal como tu nombre, número de teléfono, fecha de nacimiento, dirección de correo electrónico ni dirección postal cuando te comuniques con otras personas.

Las claves de amigo solo deben compartirse con personas de tu confianza. Para proteger tu privacidad, no reveles datos personales tales como apellidos, número de teléfono, fecha de nacimiento, escuela, dirección de correo electrónico ni dirección postal al comunicarte con otras personas.

El Contrato de Uso de los Servicios de Red de Wii que rige el juego a través de internet con la consola Wii y establece la Política de Privacidad de los Servicios de Red de Wii puede consultarse desde la configuración de Wii o en la página http://wiiportal.nintendo-europe.com/terms.

¿Qué es la Conexión Wi-Fi de Nintendo?
La Conexión Wi-Fi de Nintendo es un sistema que permite jugar a través de internet con personas de cualquier parte del mundo.

¿Qué es WiiConnect24?
WiiConnect24 es un servicio que permite a tus amigos y familiares enviar datos y mensajes a tu consola Wii, aunque esté desconectada.

Con amigos

Los amigos Wii que hayan registrado mutuamente sus datos podrán jugar entre sí en los **modos Brawl, Brawl multitudinario por equipos** y **Béisbol Smash**. En este menú también podrás consultar tu clave de amigo y registrar las claves de nuevos amigos.

Lista de amigos

Comprueba aquí tu propia clave de amigo o introduce las claves de amigo de tus colegas. También puedes personalizar tu perfil poniéndole un nombre, un icono determinado y un comentario.

Los amigos con los que hayas jugado anteriormente muestran unos iconos que indican la calidad de la señal con la que se contaba en las partidas precedentes.

Buena — Mala

NOTA: Se recomienda una calidad ● o mayor para el juego en línea. No es recomendable jugar con alguien que tenga ●. Esta indicación puede cambiar cada vez que juegas con alguien, dependiendo de la calidad de la conexión.

Al usar la CWF de Nintendo, a veces te parecerá que la partida se ha detenido a causa de tu conexión. No te preocupes, esto es normal.

Brawl

Un combate de cuatro jugadores como máximo. Para jugar puedes crear tu propia sala o unirte a la partida de un amigo. Si ya has creado mensajes de burla previamente, se mostrarán durante el combate cuando hagas burlas.

- En un combate en línea podrán participar hasta 3 personas con la misma consola Wii, pero para poder comenzar la partida es necesario que al menos uno de los jugadores esté usando una consola Wii diferente.
- Cuando usas tu burla lateral (Botón 1 y Botón 2 a la vez), el mensaje que aparece depende de la dirección en la que esté mirando tu personaje. Si está mirando a la derecha, se mostrará el mensaje asignado como tu mensaje derecho y viceversa.

Brawl multitudinario por equipos

Aúna fuerzas con un amigo para atizar a los Aleados que se te pongan por delante en el BRAWL MULTITUDINARIO POR EQUIPOS.

Béisbol Smash

Juega al BÉISBOL SMASH en línea con un amigo.

Con todos

Combate contra jugadores desconocidos. Escoge entre BRAWL BÁSICO o BRAWL POR EQUIPOS.

NOTA: En ambos modos solo podrá participar un jugador por cada consola Wii.

Brawl básico

En el BRAWL BÁSICO te enfrentarás a otros jugadores que hayan elegido este modo de juego. (Tus adversarios serán elegidos al azar.) Al contrario que en el modo CON AMIGOS, no se mostrará ni tu perfil ni los mensajes de burla.

NOTA: Si no se consigue reunir a cuatro jugadores en el límite de tiempo establecido, el combate comenzará con el número de jugadores disponibles en ese momento (se requiere un mínimo de dos).

Brawl por equipos

Los jugadores que elijan el modo BRAWL POR EQUIPOS quedarán emparejados al azar con otros jugadores que también quieran iniciar una partida en este modo. Los cuatro jugadores se repartirán en equipos de dos automáticamente y el combate comenzará a continuación.

NOTA: Las partidas de este modo no comenzarán hasta que haya cuatro jugadores disponibles.

Opciones y Espectador

Las OPCIONES aparecen en el **menú de la Conexión Wi-Fi de Nintendo**, dependiendo de cuándo juegues. Del mismo modo, la opción ESPECTADOR puede aparecer también en el **menú Con todos**.

- **OPCIONES**

Decide si quieres permitir a los espectadores ver tus partidas. En este mismo menú podrás activar o desactivar el SERVICIO SMASH. Si eliges recibir mensajes, Nintendo enviará fotos, repeticiones y escenarios personalizados (página 28) a tu consola. Si quieres usar esta función, tendrás que activarla manualmente.

- **ESPECTADOR**

Este servicio, disponible en algunas ocasiones, permite a los usuarios ver REPETICIONES (página 28) de ciertos combates disputados entre otros jugadores en el **modo Brawl básico** y el **modo Brawl por equipos**. Si la opción PERMITIR ESPECTADORES está activada (marcada como SÍ) en las OPCIONES del **menú de la CWF de Nintendo**, el servicio recopilará las repeticiones de tus partidas en línea y las pondrá a disposición de otros jugadores para que las puedan ver mientras están conectados. El servidor no almacenará datos personales durante el proceso.

- Las fotos o repeticiones recibidas de Nintendo no se pueden guardar.
- En OPCIONES se puede impedir el envío de datos personales.
- El SERVICIO SMASH puede concluir en cualquier momento sin previo aviso.

NOTA: Si la fecha de la consola Wii es incorrecta, es posible que no se muestren ni las OPCIONES ni la función ESPECTADOR.

Baúl

A lo largo de tus partidas irás ampliando tu colección de TROFEOS Y PEGATINAS, además de añadir contenidos a cada una de las secciones que se mencionan a continuación. Tómate un descanso entre combates para comprobar lo que has desbloqueado.

Trofeos y pegatinas

Admira y ordena tu colección en constante crecimiento. Si dispones de algunas monedas, puedes usarlas para jugar al LANZAMONEDAS.

Editor de escenarios

Aquí podrás diseñar tus propios escenarios. Guarda los que hayas creado para combatir después en ellos o bórralos a placer.

Álbum

Aquí podrás ver, guardar o borrar fotos (página 28).

Desafíos

Las pistas que encuentres en esta sección te ayudarán a desbloquear nuevos escenarios, trofeos, pegatinas y mucho más.

Repeticiones

Aquí podrás ver las repeticiones (página 28) que has guardado para revivir tus mejores momentos. Al igual que en el ÁLBUM, los datos de este modo se borran y guardan aquí.

Clásicos

Disfruta con algunos de los juegos más emblemáticos de los personajes que conforman el plantel de SUPER SMASH BROS. BRAWL. Es posible que las pantallas tarden más tiempo de lo normal en cargarse al empezar o terminar una partida en estas versiones de prueba.

Ludografía

Un repaso a los juegos que Nintendo ha sacado a la venta a lo largo de su historia.

NOTA: La LUDOGRAFÍA no es una lista completa de todos los juegos lanzados al mercado.

Lanzamonedas

Dispara las monedas obtenidas contra los enemigos para tratar de conseguir nuevos trofeos y pegatinas. Apunta con la palanca de control y dispara monedas pulsando el Botón A. Pulsa el Botón B para ver la lista de premios obtenidos y elegir entre continuar la partida o salir.

Monedas restantes

Las monedas usadas como munición en el Lanzamonedas se van acumulando al jugar a otros modos.

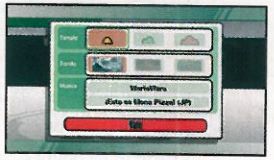
Pegatinas obtenidas

Trofeos obtenidos

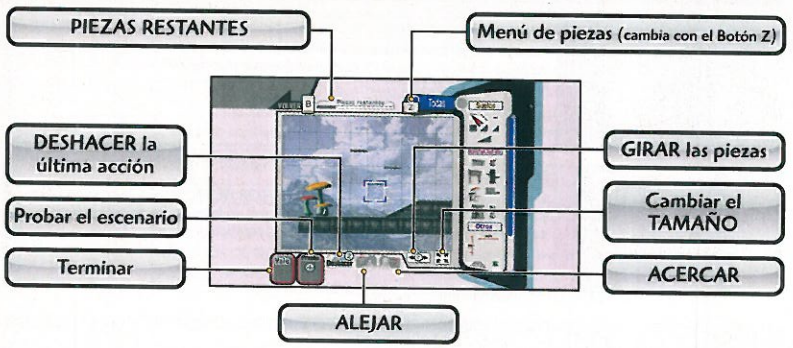
Editor de escenarios

1. Selecciona EDITOR DE ESCENARIOS en el **menú Baúl**. A continuación, elige ¡NUEVO! para crear un escenario desde cero.

2. Ahora decide el TAMAÑO, FONDO y MÚSICA para tu obra.



3. Dota a tu escenario de un estilo propio utilizando las piezas del menú situado en la parte derecha de la pantalla. Pulsa el Botón Z para colocar varias unidades de la pieza seleccionada. Para quitar una pieza o ajustar su posición, coloca el cursor sobre ella y selecciónala pulsando el Botón A.



4. Cuando hayas terminado de colocar las piezas, selecciona PRUEBA para experimentar tu propio escenario. Pulsa el Botón + en cualquier momento mientras lo estás probando para volver a la **pantalla de edición de escenario**. Si así lo deseas, sigue retocando el escenario siguiendo el paso 3 y pruébalo tantas veces como quieras. Pulsa VALE cuando hayas terminado.

5. Ahora ponle nombre a tu escenario, introduce un comentario y asígnale un tema musical. Por último, pulsa GUARDAR para guardar el escenario en la memoria de la consola Wii o en una tarjeta SD, según prefieras.

- Hay varias formas de compartir tus escenarios. Puedes transferirlos a una tarjeta SD y llevarlos a casa de un amigo o enviárselos directamente a tus amigos Wii. Consulta la página 28 para obtener más información al respecto.
- Los escenarios personalizados no se pueden utilizar en los combates disputados mediante la Conexión Wi-Fi de Nintendo.

Datos del Baúl

Son datos relacionados con el EDITOR DE ESCENARIOS, las REPETICIONES y el ÁLBUM, esto es, todos los datos creados por ti. Podrás elegir entre guardarlos en la memoria de la consola Wii o en una tarjeta SD.

- Para poder guardar datos del Baúl, es imprescindible haber creado un archivo de guardado.
- Se puede guardar un máximo de 1000 elementos en cada una de estas categorías (3000 en total). Sin embargo, la cantidad real de datos que puedas guardar variará en función de la memoria disponible.
- Para borrar datos del Baúl pertenecientes a una de estas tres categorías, deberás acceder al modo en cuestión. Estos datos no se pueden borrar por separado en las OPCIONES DE Wii.

Fotos

Pulsa el Botón + durante un combate (página 20) para acceder al **modo Cámara**. Pulsa el Botón A para sacar una foto. También podrás tomar instantáneas en las secciones TROFEOS Y PEGATINAS y REPETICIONES (página 26).

Repeticiones

Pulsa el Botón Z en la **pantalla de resultados** posterior a un combate, partida de Béisbol Smash o Dianas Smash para guardar una repetición.

NOTA: Solo se podrán guardar partidas de 3 minutos de duración como máximo.

Escenarios personalizados

Crea un escenario personalizado con el EDITOR DE ESCENARIOS (página 27) y pulsa VALE para guardarlo. Escógelo después en la **pantalla de selección de escenario** (página 19) antes de empezar el combate.

Transferir datos del Baúl

Los datos del Baúl se pueden transferir de la memoria de la consola Wii a una tarjeta SD y viceversa, lo cual te permite llevarlos a cualquier parte. También puedes transferir datos a un amigo mediante WiiConnect24 (página 23) seleccionando la opción ENVIAR en los **modos Editor de escenarios, Álbum** o **Repeticiones** (página 26). Cuando tu amigo reciba los datos, aparecerá un mensaje en el tablón de Wii indicando su llegada. Tu amigo podrá importar los datos cuando vuelva a iniciar el juego.

- Al recibir datos, es probable que debas esperar unos instantes tras haber iniciado el juego antes de poder proseguir.
- Para enviar o recibir datos de un amigo, ambos debéis haber registrado previamente vuestras claves de amigo respectivas.
- Para enviar y recibir datos debes tener el servicio WiiConnect24 activado.

Opciones y Datos

En la sección OPCIONES podrás configurar aspectos tales como la pantalla, el sonido o los controles. Si te apetece echar un vistazo a las estadísticas de tus combates o reproducir una secuencia ya vista anteriormente, dirígete a DATOS.

Opciones

Selecciona una opción para configurarla.

PANTALLA	Escoge entre un tipo de pantalla normal (4:3) o panorámica (16:9).
DEFLICKER	Modifica la nitidez de las imágenes.
VIBRACIÓN	Activa o desactiva la vibración para cada mando.
CONTROLES	Cambia la configuración de los controles asignada a los nombres.
SONIDO	Ajusta el balance entre la música y los efectos de sonido.
MI MÚSICA	Define la frecuencia de aparición de diversos temas musicales en los escenarios.
BORRAR DATOS	Borra datos por categorías. Recuerda: los datos borrados no pueden recuperarse. RÉCORDS DE INDIVIDUAL — Borra todos los récords del modo Individual. MODO GRUPO — Borra las estadísticas y nombres del modo Grupo. MODO AVENTURA — Borra las partidas guardadas del modo Aventura. BAÚL — Borra todos los datos de Álbum, Repeticiones y Editor de escenarios. BORRAR TODO — Borra todos los datos de este juego.

NOTA: Si has desactivado la función VIBRACIÓN en el **menú HOME**, los mandos no vibrarán durante las partidas, aunque dicha función esté activada de acuerdo con la opción VIBRACIÓN del juego.

Datos

La sección SECUENCIAS es una pequeña filmoteca en la que podrás ver tus secuencias favoritas del **modo Aventura** (página 22) o aprender los conceptos básicos del juego con Mario y Bowser, entre otras cosas. Si quieres consultar estadísticas sobre tus partidas, dirígete al REGISTRO. Por último, la FONOTECA te permite escuchar tanto la música como los efectos de sonido del juego.

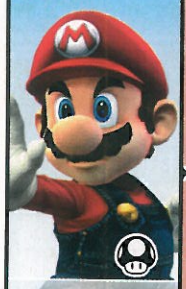
NOTA: Las estadísticas pertenecientes a los PNJ no se guardan en el REGISTRO.

Luchadores

SUPER SMASH BROS. BRAWL

Cada personaje cuenta con su propio repertorio de movimientos y puntos fuertes. Aprovecha los combates y entrenamientos para familiarizarte con ellos y así encontrar al personaje que más se adapte a tu estilo de juego.

Mario



El famoso fontanero es un luchador muy completo.

Bola de fuego

Lanza una bola de fuego que rebota contra el suelo y desaparece al perder velocidad.

Capa

Úsala para repeler proyectiles o hacer que tus adversarios den media vuelta.

Súper Salto Puñetazo

Salta y ataca a la vez. Es útil como movimiento de recuperación (para evitar caer del escenario).

ACUAC

Pulsa el Botón B para activarlo y vuelve a pulsarlo para lanzar un chorro de agua hacia tus enemigos y empujarlos (sin hacerles daño).

Smash Final

Mario Final

Lanza llamas con forma de dragón que se dispersan en vertical. Da un pequeño salto antes de utilizarlo para aumentar su eficacia.

Peach

La princesa del Reino Champiñón puede usar su sombrilla para flotar en el aire y ponerse a salvo.

Toad

Contraataca automáticamente cuando un enemigo golpea a Toad.

Bomba Peach

Pega un salto hacia tus rivales para infligirles un daño considerable.

Sombrilla de Peach

Usa la sombrilla para planear y volver grácilmente a tierra. Es muy útil como movimiento de recuperación.

Verdura

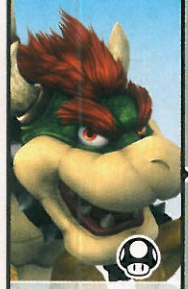
Saca una verdura del suelo y lánzala contra tus enemigos cuando lo estimes oportuno.

Smash Final

Flor de melocotón

Atrapa a los enemigos en el mundo de Peach y los adormece. Cuanto más cerca están de Peach, más profundo es su sueño. Recoge los melocotones para rebajar tu medidor de daño.

Bowser



El rey de los Koopas es un peso pesado con una gran potencia destructora.

Aliento de fuego

Lanza fuego mientras mantengas pulsado el Botón B, pero el chorro se va debilitando progresivamente.

Martinete giratorio

Agarra a un rival, pega un salto y aplástalo contra el suelo.

Fortaleza giratoria

Utilízalo en el aire para obtener un impulso extra y regresar sin problemas al escenario.

Bomba Bowser

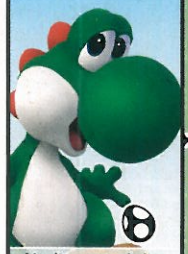
Cae desde las alturas para machacar a rivales desprevenidos.

Smash Final

Giga Bowser

Transfórmate en el temible Giga Bowser, un monstruo que no retrocede al encajar ataques. Solo podrás permanecer en este estado durante un tiempo limitado, así que aprovecha para hacer tantos estragos como puedas.

Yoshi



Un dinosaurio de la Isla de Yoshi cuyos enormes saltos le proporcionan una gran movilidad en el aire.

Puesta

Alarga la lengua para engullir enemigos e inmovilízalos por unos instantes convirtiéndolos en huevos.

Huevo rodante

Controla la dirección y la velocidad con la palanca de control. Usa el Botón B para salir del huevo y detener así el movimiento.

Lanzamiento de huevo

Mantén pulsado el Botón B para lanzar el huevo a una mayor distancia y ajusta la altura del lanzamiento con la palanca de control.

Pisotón

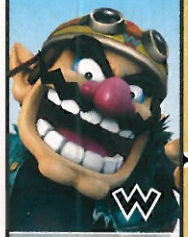
Pega un brinco hacia delante y cae en picado como una centella.

Smash Final

Súper Dragón

Yoshi adquiere alas para volar alrededor del escenario escupiendo fuego por su cuenta, aunque tú podrás lanzar bolas de fuego pulsando cualquier botón de ataque.

Wario



El autoproclamado archirrival de Mario. Es un personaje único en su género, como se puede comprobar por sus más que peculiares movimientos.

Dentellada

Ataca a tus adversarios a base de mordiscos o zámpate objetos con este movimiento.

Wario Bike

Dirige la moto con la palanca de control y pulsa el Botón A para bajarte. Acércate a la moto si quieres volver a montarte en ella.

Sacacorchos

Ataca a tus rivales mientras te impulsas hacia arriba. Un movimiento idóneo para evitar ser expulsado del escenario.

Tufo Wario

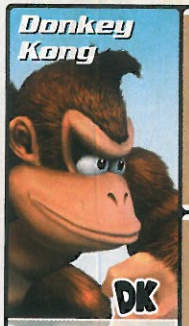
Expele una ventosidad para desgracia de tus adversarios. Cuanto más tiempo pases sin usarlo, más potente será el próximo cuesco.

Smash Final

Wario Man

Wario se come un buen diente de ajo para transformarse en Wario Man. En este estado seguirá usando ataques normales, pero su velocidad aumentará de forma espectacular. Mantente en el aire ejecutando ataques aéreos.

Donkey Kong



El gran rey de la selva se mueve con una agilidad inusitada.

Puñetazo gigantesco

Pulsa el Botón B para cargar el ataque y vuelve a pulsarlo para asestar el puñetazo. Detén la carga con el Botón Z.

Cabezazo

Golpea a tus rivales con un testarazo de aúpa para enterrarlos en el suelo.

Peonza Kong

Aunque DK no gana mucha altitud, constituye un movimiento de recuperación fantástico por la distancia horizontal que se cubre con él.

Palmeo

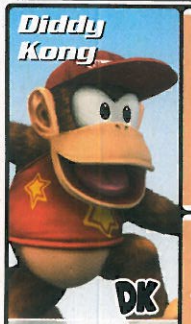
Pega un manotazo en el suelo para enviar por los aires a los rivales que estén cerca. Este ataque puede usarse de forma consecutiva.

Smash Final

Konga Beat

DK es invulnerable mientras toca sus bongós. Pulsa el Botón A al compás de la música para golpearlos a todo ritmo y aumentar así la eficacia de este ataque tan marchoso.

Diddy Kong



El colega de DK vuelve locos a los enemigos con sus acrobacias.

Cacahuetería

Si mantienes pulsado el Botón B, aumentarás la potencia y el alcance del disparo. Eso sí, no te pases de la raya o... ¡BUM!

Cabriola simiesca

Pega un brinco hacia al enemigo para agarrarte a su cabeza y zúrrale pulsando cualquier botón de ataque.

Barriles retropropulsados

Impúlsate hacia arriba con estos barriles a reacción. Mantén pulsado el Botón B antes de soltarlo para alcanzar más altitud.

Monda de plátano

Arroja una piel de plátano. Si alguno de tus contrincantes la pisa, resbalará y se pegará un buen batacazo.

Smash Final

Barrilada

Cíñete tus barriles retropropulsados y emprende el vuelo. Mientras revoloteas podrás usar tus dos cacahuetolas para disparar a los enemigos.

Pit

El héroe de Kid Icarus combate con su Arco de Palutena, que puede desensamblarse en dos espadas.

Flecha de Palutena

Cambia el ángulo de disparo al empuñar el arco para que tus flechas etéreas describan la trayectoria que desees.

Arco giratorio

Gira el Arco de Palutena a toda pastilla para asestar un buen número de golpes al enemigo.

Alas de Ícaro

Despliega tus alas para volar por el escenario durante un tiempo limitado.

Escudo reflector

Los proyectiles que impacten contra el escudo saldrán rebotados y causarán un daño mayor del habitual.

Smash Final

Ejército de Palutena

Invoca una imagen enorme de Palutena, la diosa de la luz. Pit, el capitán del Ejército de Palutena, ordena a los centuriones lanzarse en picado contra los enemigos.

Link

Un guerrero venido del lejano reino de Hyrule. Su arsenal lo convierte en un luchador polifacético.

Arco del Héroe

Mantén pulsado el Botón B para cargar el ataque antes de disparar.

Bumerán tornado

Ajusta el ángulo de tiro con la palanca de control. Inclínala rápidamente hacia la derecha para aumentar el alcance del ataque.

Ataque circular

Úsalo en el aire para ganar altura. Este movimiento te será de utilidad cuando necesites regresar a tierra firme desde la distancia.

Bomba

Saca una bomba y arrójala pulsando el Botón A.

Smash Final

Golpe Trifuerza

Tras inmovilizar al rival con el brillo cegador que emana el símbolo de la Trifuerza de su mano, Link le asesta una serie de veloces cuchilladas y lo remata con el golpe de gracia.

Zelda

La soberana de Hyrule. Pese a su frágil apariencia, domina una magia muy poderosa.

Amor de Negru

Un hechizo capaz de devolver los proyectiles enemigos y dañar a los rivales que entren en contacto con él.

Fuego de Din

Mantén pulsado el Botón B y usa la palanca de control para dirigir la bola de fuego, que explotará en cuanto sueltes el botón.

Viento de Farore

Gira en el aire e inclina la palanca de control para teletransportarte hacia la dirección indicada.

Transformación

Zelda se convertirá en Sheik, su álter ego. La transformación se detendrá si recibes un ataque enemigo.

Smash Final

Flecha de luz

Lanza una flecha de luz que inflige mucho daño a los oponentes situados en su trayectoria. Es capaz de atravesar escudos.

Cambia entre Zelda y Sheik pulsando ↓ + B.

Sheik

La otra identidad de Zelda. Sus ataques raudos y gráciles la hacen muy peligrosa en el combate cuerpo a cuerpo.

Tormenta de cuchillas

Pulsa el Botón B para preparar las cuchillas y vuelve a pulsarlo para arrojarlas. Cuanto más tiempo cargues el ataque, más cuchillas lanzarás.

Cadena

Usa la cadena para atacar o agarrarte a los bordes de los escenarios.

Desaparición

Sheik se desvanecerá por arte de magia y reaparecerá en la dirección hacia la que inclines la palanca de control.

Transformación

Conviértete en Zelda. El daño porcentual que tengas en ese momento se mantendrá.

Smash Final

Flecha de luz

Dispara una saeta de luz. Cuantos más enemigos se encuentren en su trayectoria, más oportunidades tendrás de lograr varios noqueos a la vez.

Kirby

Una bola rosa procedente de Dream Land capaz de volar y copiar tanto los movimientos como el aspecto de otros personajes.

Tragar

Engulle a los enemigos y copia su movimiento especial normal para usarlo en tu propio beneficio. Descarta la habilidad copiada con el Botón 1 o el Botón 2.

Martillo

Descarga un golpe en horizontal con un martillo gigantesco. Este ataque puede realizarse tanto en el aire como en tierra firme.

Cuchilla final

Alza el vuelo y lánzate en picado a la vez que blandes tu cuchilla. Al aterrizar, la hoja emite una onda de energía que hiere a los rivales.

Roca

Kirby se transformará en un objeto pesado e invulnerable. Volverás al estado normal si pulsas el Botón B o encajas varios ataques.

Smash Final

Chef Kirby

Saca una gran olla en la que se vierten tanto rivales como objetos. Una vez que el plato está en su punto, la olla explota, los enemigos salen despedidos y aparece una serie de objetos.

Rey Dedede

El sedicente soberano de Dream Land está armado con una enorme maza de madera.

Tragar

Engulle a los contrincantes que se encuentren cerca. A diferencia de Kirby, el Rey Dedede no puede copiar habilidades de los demás luchadores.

Lanzamiento de Waddle Dee

Lanza un Waddle Dee o, en ocasiones, un Gordo. Este último es mucho más poderoso.

Supersalto Dedede

Pega un brinco estratosférico y causa estragos al aterrizar. Mueve la palanca de control hacia abajo para cancelar el movimiento.

Martillo a reacción

Mantén pulsado el Botón B para cargar el ataque, pero no te pases de rosca o te harás daño. Puedes caminar mientras lo estás cargando.

Smash Final

Ejército Waddle Dee

Llama a una tropa de Waddle Dees, Waddle Doos y Gordos que deambulan por el escenario para infligir daño a tus rivales.

Meta Knight

Un rival de Kirby capaz de ejecutar ataques ultrasónicos con su espada para arrollar a sus enemigos.

Supertornado

Conviértete en un tornado para atacar a tus rivales. Puedes moverte a izquierda o derecha mientras giras.

Turbotaladro

Impúlsate hacia delante para abalanzarte sobre tus enemigos y perforarlos cual pared. Usa la palanca de control para dirigir el movimiento.

Lanzadera

Salta, realiza una voltereta en el aire y planea.

Capa dimensional

Despliega tu capa para hacer mutis por el foro. Si mantienes pulsado el Botón B, Meta Knight atacará al reaparecer.

Smash Final

Oscuridad galáctica

Atrapa al rival de turno desplegando la capa. La pantalla se teñirá de negro y Meta Knight asestará un espadazo de tomo y lomo que podrá afectar a varios rivales.

Samus

La mejor cazarrecompensas de toda la galaxia. Su amplio arsenal para los ataques a larga distancia la hace letal.

Disparo carga

Pulsa el Botón B para cargar energía y vuelve a pulsarlo para disparar. Pulsa el Botón Z para detener la carga y reanúdala con el Botón B.

Misil

Lanza un misil teledirigido. Inclina la palanca de control hacia la izquierda para disparar un misil más potente.

Ataque Espiral

Ataca con un salto giratorio que también puedes utilizar para volver a tierra firme cuando te hayan lanzado.

Bomba

Lanza una pequeña bomba que explota al cabo de unos instantes.

Smash Final

Láser Zero

Un láser que compensa su lentitud con una potencia tremenda. Puede desviarse hacia arriba o hacia abajo. La explosión es de tal calibre que destroza el Traje de Samus y la convierte en Samus Zero.

Samus cambiará a Samus Zero (y viceversa) cada vez que realice un Smash Final.

Samus Zero

Samus presenta este aspecto cuando carece de armadura. Sus capacidades físicas son sobrehumanas.

Paralizador

Puedes mantener pulsado el Botón B para cargar el rayo, si bien el aumento de daño no será muy notable.

Látigo de plasma

Ataca con un látigo compuesto de plasma. Este movimiento también se puede usar para aferrarse a los bordes de los escenarios.

Lazo de plasma

Dispara una dosis de plasma hacia arriba que atrapa a los enemigos y los atrae hacia ti.

Salto mortal

Ejecuta una pirueta por encima del enemigo para situarte detrás de él.

Smash Final

Samus con Traje

Equipa a Samus de nuevo con su Traje. Evita usar este Smash Final si prefieres seguir luchando con Samus Zero.

Fox

El afamado piloto de Arwings combate con una agilidad y velocidad envidiables.

Blaster

Lanza rayos láser ultraveloces. Pulsa repetidamente el Botón B para disparar en ráfaga.

Ilusión Fox

Márcate un buen sprint para dañar a tus oponentes.

Fox de fuego

Carga el movimiento y vuela en la dirección hacia la que inclines la palanca de control para cubrir grandes distancias.

Reflector

Los proyectiles que se dirijan hacia ti volverán por donde han venido a toda velocidad.

Smash Final

Landmaster

Sube a bordo del potente Landmaster. Salta para flotar en el aire e inclina la palanca de control hacia abajo para hacer que ruede sobre sí mismo. Pulsa cualquier botón de ataque para disparar el cañón.

Lucas

Un jovencito con grandes poderes psíquicos. Sus ataques PSI son contundentes.

Parálisis PSI

Inmoviliza a tu rival con este ataque. Mantén pulsado el Botón B para ampliar su alcance.

Fuego PSI

Dispara un rayo que explota al impactar contra enemigos u objetos y los envuelve en una columna de llamas.

Trueno PSI

Libera una bola de energía y dirígela con la palanca de control. Hazla impactar contra Lucas para convertirlo en una bala humana mortífera.

Imán PSI

Absorbe los proyectiles para rebajar el daño porcentual de Lucas.

Smash Final

Tormenta estelar

Invoca una lluvia de estrellas muy dañinas que se precipitan sobre los enemigos.

Ike

El líder de los mercenarios de Greil. La tremenda fuerza que posee le permite empuñar su pesada espada con una sola mano.

Erupción

Clava tu espada en el suelo para generar una columna de llamas. No cargues el ataque demasiado o acabarás haciéndote daño.

Espadazo

Impúlsate hacia delante y asesta una potente cuchillada.

Éter

Lanza la espada al aire, salta para cogerla y descarga un mandoble mientras caes en picado.

R. contraat.

Bloquea el ataque enemigo y sacúdele un espadazo.

Smash Final

Gran Éter

Realiza un ataque circular con la espada que, si hace blanco en el rival, lo impulsará hacia las alturas para rematarlo con una serie de potentes golpes.

PIKACHU

El Pokémon más mono del mundo es un luchador ágil con varios ataques eléctricos de gran potencia.

Rayo

Libera energía eléctrica que avanza a saltos por el suelo. También puedes usarlo en el aire.

Cabezazo

Mantén pulsado el Botón B antes de soltarlo para cargar la potencia y velocidad de este ataque.

Ataque rápido

Inclina rápidamente la palanca de control hacia una dirección para cambiar la orientación de este movimiento ultrasónico.

Trueno

Provoca un enorme rayo que desciende en picado desde las alturas, pero es incapaz de atravesar plataformas.

Smash Final

Placaje eléctrico

Genera electricidad de alto voltaje y desplázate por el escenario con la palanca de control. Pulsa el Botón A para despedir una mayor cantidad de chispas. Cogerle el tranquillo a este movimiento requiere una buena dosis de práctica.

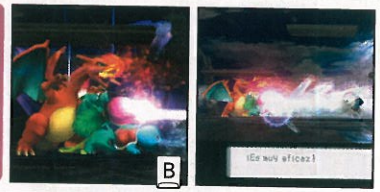
Entrenador Pokémon

Los entrenadores Pokémon cuidan de los Pokémon y los dirigen durante los combates.

Cambia entre los tres Pokémon diferentes con + B.

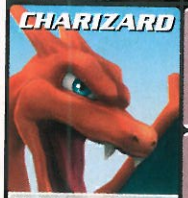
Smash Final

Remate triple



CHARIZARD, SQUIRTLE e IVYSAUR aúnan fuerzas para ejecutar tres ataques a la vez: Llamarada, Hidrobomba y Rayo Solar.

CHARIZARD



Un Pokémon Llama que puede volar y escupir fuego.

Lanzallamas

Mantén pulsado el Botón B para escupir llamas que perderán potencia progresivamente.

Golpe Roca

Saca una roca y rómpela con la cabeza. Los fragmentos de la roca hacen daño a los rivales.

Vuelo

Ataca mientras te impulsas hacia las alturas. Utilízalo para no caer del escenario.

Cambio de Pokémon

Mete a CHARIZARD en su Poké Ball para cambiarlo por un Pokémon diferente. El que salga mantendrá el daño porcentual.

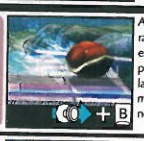
SQUIRTLE

Un Pokémon Tortuguita raudo y ágil que ataca con movimientos de tipo Agua.

Pistola Agua

Pulsa el Botón B para cargar el ataque y vuelve a pulsarlo para escupir un chorro de agua que hace retroceder a tus enemigos sin hacerles daño.

Refugio



Acurrúcate en tu caparazón y deslízate por el escenario. Inclina la palanca de control en la dirección opuesta al movimiento para detener el ataque.

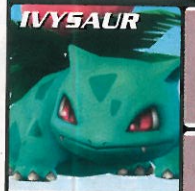
Cascada

Asciende en sentido diagonal haciendo surf sobre un torrente de agua. Es muy útil como movimiento de recuperación.

Cambio de Pokémon

Mete a SQUIRTLE en su Poké Ball para cambiarlo por un Pokémon diferente. Los Pokémon se cansan si luchan demasiado tiempo.

IVYSAUR

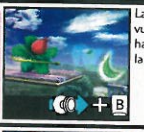


Un Pokémon Semilla que destaca por sus ataques en vertical.

Recurrente

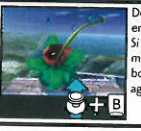
Ataca lanzando semillas diminutas hacia arriba con la rapidez de una ametralladora.

Hoja Afilada



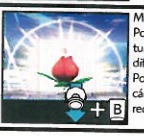
Lanza una hoja que vuela en línea recta hacia la izquierda o la derecha.

Látigo Cepa



Despliega las ramas en sentido diagonal. Si ejecutas este movimiento cerca de un borde, IVYSAUR se agarrará a él.

Cambio de Pokémon



Mete a IVYSAUR en su Poké Ball para sustituirlo por un Pokémon diferente. Si un Pokémon flaquea, cámbialo para que recupere fuerzas.

NOTA: En el **modo Aventura** (página 22) debes obtener primero un Pokémon para poder usarlo en combate.

Ice Climbers

Una pareja de armas tomar. Popo viste de azul y Nana de rosa.

Golpe iceberg

Propina dos martillazos a sendos bloques de hielo que se deslizan por el escenario y rebotan contra las paredes.

Ráfaga martillo

Ejecuta este ataque cuando Nana esté disponible para infligir el mayor daño posible.

Salto con cuerda

Popo proyecta a Nana para que esta ataque a los enemigos y utiliza después la cuerda para reunirse con ella.

Ventisca

Ataca en pareja para levantar una borrasca de viento que te protege por ambos frentes.

Smash Final

Iceberg

Un enorme y resbaladizo iceberg aparece en la parte central del escenario para hacer daño a todo enemigo que se aproxime demasiado.

Olimar

Un cosmonauta veterano que se ayuda de Pikmin durante el combate.

Arrancar Pikmin

Saca Pikmin del suelo para que te echen una mano. Solo podrás disponer de un máximo de seis a la vez.

Lanzamiento de Pikmin

Lanza Pikmin para que hagan el trabajo por ti. Si hace blanco, el Pikmin en cuestión se pegará al adversario y le hará daño.

Cadena Pikmin

Forma una cadena compuesta por Pikmin que Olimar lanza en diagonal. Puede usarse para aferrarse a los bordes de los escenarios.

Reagrupar Pikmin

Emite una señal para que los Pikmin que se han separado de Olimar vuelvan junto a él.

Smash Final

Final del día

Sube a bordo de la nave de Olimar al caer la noche y despega hacia el espacio mientras las bestias salvajes que salen de su guarida al anochecer depredan a tus rivales.

¡¿Que hay más luchadores todavía?!

Estos son todos los que están, pero no están todos los que son. En el juego te esperan más personajes, ¡y todos están deseando entrar en acción! ¿Quiénes serán? ¡Desbloquéalos en tus partidas para descubrirlo por ti mismo!

¡Snake no ha faltado a la cita!

¡Y Sonic tampoco!

Consejos

¡Mil y una formas de jugar!

Uno de los aspectos que hace tan especial a Super Smash Bros. Brawl es la posibilidad de ajustar hasta el último detalle. Configura las reglas (página 20) para que aparezca un solo objeto u oculta el medidor de daño para que la tensión se palpe en el ambiente. ¡Invita a todos tus amigos y no dejéis modo sin probar para pasarlo en grande!

¡Crea tu propio estilo!

¡Activa o desactiva los objetos!

¡Vaya pedazo de Brawl gigante conejil picante pesado y lento!

¡Que no se te escape esa Bola Smash!

Si avistas una Bola Smash, rómpela a golpes y pulsa el Botón B para ejecutar el Smash Final de tu personaje. ¡Utiliza esta técnica para hacer ver las estrellas a tus rivales!

¡Dales caña con tu mejor movimiento!

¡Pule tu técnica!

Un Brawl (página 20) no solo es el lugar idóneo para disfrutar en compañía, sino que también te servirá para perfeccionar tu estilo. ¡Utiliza un PNJ como sparring o presencia combates entre personajes controlados por la consola para aprender más técnicas y crear tus propios combos!

¡Un combate entre varios PNJ!

Notas

[1107/ESP/RVL]

Sistema de clasificación por edades PEGI

Categorías de clasificación por edades:

Descriptores de contenido:

El icono PEGI Online indica que un juego permite jugar en línea. Para obtener más información sobre el juego en línea, visita: http://www.pegionline.eu

Para obtener más información sobre el sistema europeo de clasificación por edades PEGI (Pan European Game Information), visita:

http://www.pegi.info

[0507/ESP/RVL]

GARANTÍA DE 24 MESES

Esta garantía cubre el software de los juegos de Wii, (el "**Producto**") suministrados por Nintendo España, S.A. ("**Nintendo**").

Sujeto a los términos y exclusiones que se detallan a continuación, Nintendo garantiza al consumidor original que compre el Producto ("**Usted**") que, durante un plazo de 24 meses siguientes a la fecha de compra del producto por Usted, el Producto carecerá de defectos de material y de fabricación.

Para hacer una reclamación válida bajo esta garantía, Usted deberá comunicar a Nintendo el defecto existente en el Producto dentro de los 24 meses siguientes a la fecha de compra del Producto por Usted y deberá devolver el Producto a Nintendo dentro de los 30 días siguientes a la comunicación de dicho defecto a Nintendo. Si, una vez inspeccionado el Producto, Nintendo admite que el Producto es defectuoso, Nintendo reparará o sustituirá el Producto (o la pieza causante del defecto) sin coste alguno o le reembolsará el precio que Usted pagó por el Producto.

Esta garantía no afecta a sus derechos legales.

EXCLUSIONES

Esta garantía no cubre:

- accesorios, dispositivos u otros artículos destinados a ser usados con el Producto pero que no han sido fabricados por o para Nintendo (tanto si han sido o no incluidos con el Producto en el momento de la compra);
- el Producto, si fue comprado fuera del Espacio Económico Europeo;
- el Producto, si ha sido revendido, o usado con fines comerciales o de alquiler;
- defectos en el Producto causados por daños accidentales, por negligencia de Ud. y/o por la de un tercero, por uso irrazonable, por haber sido usado con productos no suministrados o no autorizados por Nintendo (incluyendo, pero no limitado a, actualizaciones de juegos o dispositivos de copia no autorizados), utilización del Producto no siguiendo las indicaciones del manual de instrucciones de la consola Wii de Nintendo o cualquier otra instrucción facilitada con el Producto, o cualquier otra causa que no esté relacionada con defectos de material o de fabricación; o
- el Producto, si ha sido modificado o reparado por una persona ajena a Nintendo.

CÓMO HACER UNA RECLAMACIÓN

Para comunicar a Nintendo un defecto cubierto por esta garantía, le rogamos contacte con:

Nintendo España, S.A. – S.A.T.
Avda. Somosierra, 12 – Nave 37
28700 SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES (Madrid)
Teléfono: 902 11 70 45

(Las llamadas realizadas dentro del territorio nacional serán facturadas de acuerdo a la tarifa nacional del operador utilizado por el usuario. Las tarifas aplicadas pueden variar si la llamada se efectúa a través de un teléfono móvil. Las llamadas procedentes del extranjero serán facturadas de acuerdo a la tarifa internacional del operador utilizado para realizar la llamada. Se ruega obtener la autorización previa de la persona encargada de abonar la factura telefónica antes de efectuar una llamada.)

Al enviar el Producto al Servicio de Asistencia Técnica de Nintendo, le rogamos:

1. utilice el embalaje original cuando sea posible;
2. facilite una descripción del defecto;
3. adjunte una copia de su prueba de compra, asegurándose de que contenga la fecha de compra del Producto; y
4. asegúrese de que el Producto sea recibido por Nintendo dentro de los 30 días siguientes a la comunicación original del defecto.

Si el plazo de garantía de 24 meses ha finalizado en el momento en que se descubra el defecto o si el defecto no está cubierto por esta garantía, Nintendo todavía podría estar dispuesto, a su entera discreción, a reparar o sustituir el Producto (o la pieza causante del defecto del Producto). Para mayor información sobre ello y, en particular, sobre los costes de dichos servicios, le rogamos contacte con:

Nintendo España, S.A.
Teléfono: 902 11 70 45

(Las llamadas realizadas dentro del territorio nacional serán facturadas de acuerdo a la tarifa nacional del operador utilizado por el usuario. Las tarifas aplicadas pueden variar si la llamada se efectúa a través de un teléfono móvil. Las llamadas procedentes del extranjero serán facturadas de acuerdo a la tarifa internacional del operador utilizado para realizar la llamada. Se ruega obtener la autorización previa de la persona encargada de abonar la factura telefónica antes de efectuar una llamada.)

[1203/ESP/RVL]

WWW.NINTENDO.ES

Si necesitas algún tipo de ayuda para este producto, te recordamos que está a tu disposición un servicio en internet que te permite acceder a guías completas, trucos y todo tipo de información.

Si lo deseas, entra en nuestra página web:

www.nintendo.es

y rellena un pequeño formulario para convertirte automáticamente en un miembro privilegiado de la comunidad Nintendo.

Si necesitas cualquier otro tipo de información, puedes llamar al Servicio de Atención al Consumidor:

902 11 70 45

SERVICIO AUTOMÁTICO DE INFORMACIÓN DE JUEGOS DE NINTENDO ESPAÑA S.A.

Además de los servicios web, existe un servicio automático telefónico donde te ayudaremos a acabar tus juegos. Este es un servicio que podrás utilizar las 24 horas del día, los 7 días de la semana.

El teléfono para acceder a este servicio es:

902 88 78 78